Nr. 6 CZERWIEC—1932 ROK VI

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 682-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

Turniej o mistrzostwo Łodzi

W niedzielę 19 czerwca zakończył się turniej szachowy o mistrzostwo Łodzi na rok bieżący, urządzony przez Łódzkie Towarzystwo Zwolenników Gry Szachowej. Pierwszą nagrodę — po raz trzeci z rzędu! — zdobył I. Appel, osiągając 10 punktów z 11 możliwych.

Jest to już drugi turniej, w którym mistrz Łodzi nie przegrał żadnej partji. Rekordowy wprost wynik ostatniego turnieju Appel zawdzięcza doskonałej formie, w jakiej się obecnie znajduje.

Znany zaszczytnie olimpijczyk Teodor Regedziński musiał się zadowolić drugiem miejscem, zdobywając 9 punktów.

Jak widać z tabeli decydowała o mistrzostwie partja pomiędzy dwoma pierwszymi zwycięzcami. Z tego względu podajemy poniżej tę partję, w której Regedziński w skutek przeoczenia w debjucie stracił piona.

Trzecią nagrodę zdobył Kolski 7 p., który grał stosunkowo słabo, popadając często w trudności. W tegorocznym turnieju grał on bezprzecznie gorzej, niż w latach ubiegłych. Mamy tu do czynienia z przejściowym spadkiem formy.

Czwartą nagrodę 6½ p. zdobył młody i utalentowany szachista

inżynier Kahane, który po raz pierwszy debiutował w turnieju o mistrzostwo miasta, wykazując bardzo dobrą kombinacyjną grę.

Piątą nagrodę wywalczył Achilles Frydman 6 p. Gra jego jest solidna, ale mało przedsiębiorcza. Szóstą nagrodę otrzymał Szpiro 6 p.

Poza nagrodzonymi znaleźli się między innymi Hirszbajn 5 p, jeden z czołowych łódzkich szachistów. Dalsze szczegóły znajdują się w tabeli.

Do turnieju zapisali się jeszcze Daniuszewski i Rozenbaum, ale po przegraniu 3 partji wycofali się z turnieju. Takie postępowanie jest absolutnie niedopuszczalne i dlatego Łódzkie Tow. Zwol. Gry Szach. postanowiło zdyskwalifikować wspomnianych szachistów na pewien okres czasu.

Zupełnie solidaryzujemy się z tą uchwałą, gdyż należy jaknajenergiczniej zwalczać wystąpienia z turniejów bez naprawdę usprawiedliwionych powodów.

Natychmiast po ukończeniu turnieju Regedziński wyzwał mistrza Łodzi Appla na mecz, składający się z 6 partji.

Mecz ten odbędzie się pod egidą Łódz. Tow. Zwol. Gry Szach. prawdopodobnie w sierpniu lub wrześniu.

		Appel	Regedziński	Kolski	Kahane	A. Frydman	Szpiro	Hirszbajn	Szestakowski	Grünfeld	Weber	Wróblewski	Liebermann	Punkty	Nagrody
1.	Appel		1	½	1	1	1	1	½	1	1	1	1	10	I.
2	Regedziński	0		1	½	1	1	½	1	1	1	1	1	9	II.
3.	Kolski	½	0		1	½	0	1	1	1	0	1	1	7	III.
4.	Kahane	0	½	0		½	1	1	0	1	1	1	½	6½	IV.
5.	A. Frydman	0	0	½	½		1	0	1	½	1	½	1	6	V.
6	Szpiro	0	0	1	0	0		1	1	0	½	1	1	5½	VI.
7.	Hirszbajn	0	½	0	0	1	0		½	1	1	1	0	5	
8.	Szestakowski	½	0	0	1	0	0	½		½	½	½	1	4½	
9.	Grünfeld	0	0	0	0	½	1	0	½		1	1	0	4	
10.	Weber	0	0	1	0	0	½	0	½	0		½	1	3½	
11.	Wróblewski	0	0	0	0	½	0	0	½	0	½		1	2½	
12.	Liebermann	0	0	0	½	0	0	1	0	1	0	0		2½	

PARTJA Nr. 584.

(grana na turnieju o mistrzostwo Łodzi)

Gambit hetmański

Białe:	Czarne:
T. Regedziński	**I. Appel**
1. d2—d4	Sg8—f6
2. Sg1—f3	d7—d5
3. c2—c4	c7—c6
4. Sb1—c3	Sb8—d7
5. e2—e3	—

Jeżeli czarne wyprowadziły skoczka na d7 przed zagraniem e7—e6, białe z powodzeniem grać mogą 5. cd!

5. — e7—e6
6. Sf3—e5 —

Po 6. Gd3, dc 7. G×c4, b5 wytworzyłby się skomplikowany warjant merański który w ostatnich latach wzbudził duże zainteresowanie teoretyków. Posunięcie 6. Se5, pomysłu Rubinsteina, ma na celu uniknięcie warjantu merańskiego. Nawiasem mówiąc cały warjant merański wymyślił też Rubinstein (słynna partja Grünfeld—Rubinstein, Meran 1924, stąd nazwa odmiany).

6. — Sd7×e5
7. d4×e5 Sf6—d7
8. f2—f4 Gf8—b4

Strata piona wisi teraz w powietrzu; jeżeli np. 9. Hc2, to dc 10. G×c4. S×e5! 11. fe, Hh4† 12. g3, H×c4. Jeżeli zaś białe grają 9. Hb3, to 9... He7 z groźbą Sc5 i białe nie mogą bić gońca, gdyż tracą po Sd3† hetmana.

9. Gc1—d2 —

Niebezpieczeństwo straty piona usuwało radykalnie 9. cd i tak należało grać.

9. — 0—0

Jeżeliby czarne odrazu zagrały 9... dc, to po 10. Se4! chcąc zyskać piona musiałyby kontynuować 10... G×d2† 11. H×d2, b5, ale wówczas po 12. Sd6† straciłyby roszadę i naraziłyby się na b. silny atak.

10. Hd1—c2 —



10. — d5×c4
11. Gf1×c4 —

Białym nawet na myśl nie przyszło, że może im grozić niebezpieczeństwo. Białe i teraz powinny były grać 11. Se4, G×d2† 12. H×d2, b5 13. Hd6. Białe za cenę piona zajęłyby niezmiernie ważny punkt d6, wskutek czego uzyskałyby poważne kontrszanse Wytworzyłaby się obosieczna skomplikowana gra z trudnym do przewidzenia wynikiem.

11. — Sd7×e5
12. Gc4—e2 —

Białe bez żadnej kompensaty mają teraz piona mniej.

12. — Se5—g4!

Z intencją przeprowadzenia skoczka na f6. Po 13. G×g4 nastąpiłoby Hh4† i następnie H×g4. Nawiasem mówiąc skoczek na g4 przeszkadza długiej roszadzie, wskutek możliwego w tym wypadku Sf2.

13. 0—0 Sg4—f6
14 e3—e4 e6—e5!

Niedopuszcza do e4—e5 i otwiera linję dla gońca hetmańskiego. Pion na e5 jest *pośrednio* broniony, gdyż po 15. fe nastąpi Hd4†.

15. Wa1—d1 Hd8—d4†
16. Kg1—h1 Sf6—g4!

Dobre posunięcie, które grozi Sf2†; jeżeli białe biją skoczka to

po G×g4 biała wieża musi zejść z linji d. Natomiast po 16... G×c3 17. G×c3, H×e4 czarne wprawdzie zyskałyby drugiego piona, ale po 18. Gd3 naraziłyby się na miażdżący atak.

17. Gd2—e1 Sg4 - e3!

Najlepiej! Czarne wymuszają wymianę hetmanów i uzyskują znacznie lepszą pozycję z pionem więcej.

18. Wd1×d4 Se3×c2
19. Wd4×b4 —

Białe decydują się oddać jakość za piona e5, przy innej bowiem grze tracą jeszcze drugiego piona na f4.

19. — Sc2×b4
20. Ge1—f2! b7—b6

Groziło 21. Gc5. Na 20... Wd8 np. mogłoby nastąpić 21. Gc5, Sc2 22. fe i białe uzyskują ufortyfikowany punkt d6 dla gońca.

21. a2—a3 Sb4—c2
22. f4×e5 —

Z groźbą zdobycia odciętego skoczka przez Gd3 lub Wc1.

22. — Wf8—d8
23. Gf2—h4 Wd8—e8
24. Gh4—f2 We8—d8
25. Gf2—h4 Wd8—d7
26. h2—h3 Sc2—d4
27. Ge2—c4 Sd4—e6
28. Wf1—f2 Gc8—b7
29. Kh1—h2 Wa8—e8
30. Gh4—g3 Se6—c5
31. Wf2—f3 Sc5—e6
32. h3—h4 Wd7—d4
33. Gc4—a2 Gb7—a6
34. Gg3—e1 We8—d8
35. Ga2—b3 Ga6—c4
36. Gb3—a4 b6—b5
37. Ga4—c2 Gc4—d3
38. Gc2—d1 Gd3×e4
39. Wf3—e3 Ge4—d3
40. Gd1—f3 c6—c5

Białe się poddały.

Uwagi I. Appla.

PARTJA Nr. 585.

(grana w turnieju o mistrzostwo Łodzi)

Gambit hetmański.

Białe: Czarne:
I. Appel **Achilles Frydman**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 d7—d5
3. c2—c4 e7—e6
4. Gc1—g5 h7—h6

Ostatni ruch czarnych jest dopuszczalny tylko w tym wypadku, jeżeli białe wyprowadziły swego skoczka na f3, a nie na c3. Różnica polega na tem, że gdy skoczek stoi na c3 (zamiast jak w partji na f3) białe mogą grać 5. G×f6 gf (Po 5. H×f6 czarne tracą piona na d5) 6. cd, ed i wobec odosobnionych zdwojonych pionów na linji f białe mają znaczną przewagę. Ale nawet w wypadku, gdy białe grały Sf3, posunięcie h7—h6 nie jest pełnowartościowe.

5. Gg5×f6! —

To posunięcie właśnie, które weszło w użycie od czasu turnieju w Moskwie w 1925 r., kwestjonuje poprawność 4... h6. Godzi się zaznaczyć, że naturalna odpowiedź 5. Gh4 jest słaba, ponieważ po 5... dc! czarne otrzymują świetną partję. Zarówno po 6. Ha4†, Sd7 7. H×c4, c5! jak i po 6. e3, b5! 7. a4, c6 czarne stoją znakomicie.

5. — Hd8×f6?

Stosunkowo najlepsze jest 5... Gb4†!

6. a2—a3 —

Dotychczas grywano w tem miejscu 6. Hb3, aby nie dopuścić do Gb4. Nowe posunięcie zrobione w partji zawiera tę samą myśl.

6. — Gf8—e7
7. Sb1—c3 c7—c6
8. e2—e4 d5×e4
9. Sc3×e4 —

Ujemną stroną całego warjantu jest to, że czarny hetman, narażony na ataki lekkich białych figur, musi stracić dużo posunięć, nim znajdzie bezpieczne miejsce. Różnica w szybkości mobilizacji obu stron przechyla szanse na korzyść białych.

9. — Hf6—f4
10. Gf1—d3 Sb8—d7
11. 0—0 0—0
12. Wf1—e1 —

Czarne mają teraz do przezwyciężenia duże trudności. Zagadnienie, jak wyprowadzić do gry gońca c8 staje się palące.

12. — b7—b6

Na 12... c5 białe miały zamiar grać 13. d5.

13. Hd1—c2 Gc8—b7
14. Se4—g3 Wf8—e8

Broni gońca e7 i uprzedza w ten sposób na wszelki wypadek możliwość Sf5.

15. Wa1—d1 Kg8—h8

Na 15... c5 mogłoby nastąpić 16. d5, ed 17. cd i czarnym bardzo trudno będzie dążyć do wyrównania. Np. 17... G×d5? 18. Gh7† i 19. W×d5. Albo też 17... Sf6 18. Gb5. Posunięciem w partji czarny przygotowuje c6—c5.

16. b2—b4 c6—c5
17. Gd3—e4 Gb7×e4
18. We1×e4 Hf4—c7

Czarne muszą uciekać hetmanem i tracą skutkiem tego cenne tempo.

19. d4×c5 b6×c5
20. b4—b5 —

Przewaga białych, między innemi, znajduje swój wyraz w tem, że dwa białe piony a i b przeciwko jednemu pionowi a prędzej czy później powinny wytworzyć wolnego piona.

20. — Sd7—f6
21. We4—e1 Wa8—d8
22. h2—h3 Wd8×d1
23. We1×d1 We8—d8
24. Sg3—f1 Wd8×d1

Czarne słusznie upraszczają pozycję.

25. Hc2×d1 Sf6—e4
26. Hd1—d3 f7—f5
27. Sf1—d2 Se4×d2
28. Sf3×d2 Kh8—g8?

Ułatwia znacznie białym zrealizowanie przewagi. Czarne powinny były grać 27... Ha5, aby nie dopuścić do Sb3.

29. Sd2—b3! —

Teraz białe piony mogą już ruszyć naprzód.

29. — Kg8—f7
30. a3—a4 g7—g6
31. a4—a5 Ge7—d6
32. g2—g3 Gd6—e7
33. Kg1—g2 Hc7—b7†
34. Hd3—f3 Hb7×f3†

Partja jest przegrana, ale poco zamianą hetmanów ułatwiać zadanie przeciwnikowi?

35. Kg2×f3 Ge7—d8
16. b5—b6! i białe wygrywają, gdyż na 36... a×b6 nastąpi 37. a6.

PARTJA Nr. 586.

(grana na turnieju w Sliacz)

Hiszpańska.

Białe: **K. Treybal** Czarne: **Dr. M. Vidmar.**

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Gf1—b5 a7—a6
4. Gb5—a4 Sg8—f6
5. 0—0 Gf8—e7
6. Hd1—e2 —

Bywa moda i na posunięcia szachowe. Inaczej nie można so-

bie wytłumaczyć, dlaczego np. w tym warjancie zarzucono stare, wypróbowane 6. We1 i zaczęto grywać 5. He2.

6. — b7—b5

Dużo teoretyków uważa to posunięcie za niedobre, ponieważ osłabia skrzydło hetmańskie czarnych (porów. uwagę następną). Wobec tego zalecają 6... d6.

7. Ga4—b3 d7—d6
8. c2—c3 —

Logiczną konsekwencją ruchów 6. He2, b5 jest niewątpliwie 8. a4. Ponieważ 8... b4 jest niemożliwe, ze względu na 9. Hc4!, czarne grają najlepiej 8... Wb8, poczem po 9. ab, ab białe wywierają nacisk wieżą na linji a i hetmanem na przekątnej e2—b5. Można jednak spróbować 8... Gg4 (zamiast 8... Wb8) z niejasnemi komplikacjami.

8. — Sc6—a5
9. Gb3—c2 c7—c5
10. d2—d4 Hd8—c7

Od znanej obrony Czygoryna warjant powyższy różni się tem, że zamiast wieży na e1 stoi hetman na e2.

10. d4×e5 —

Może lepsze byłoby 10. d5.

11. — d6×e5
12. Gc1—g5 Gc8—e6!
13. Sb1—d2 0—0
14. Wf1—d1 —

Czarne wywierają leciutki na razie nacisk na pozycję białych: skutkiem zaatakowania piona a2 wieża a1 na razie jest unieruchomiona.

14. — Wf8—d8
15. b2—b3 —

Białe mają zamiar grać Sf1, a nie chcą aby czarne figury mogły zajść punkt c4. Jednak ostatnie posunięcie białych osłabia piona c3. Co prawda na razie nie widać, jak czarne mogą z tego wyciągnąć jakiekolwiekbądź korzyści. Lepsze było odrazu 15. Sf1.

15... Sa5—c6!

Dr. Vidmar odrazu znajduje słabe punkty w pozycji przeciwnika. Skoczek odchodzi, aby uwolnić pole a5 dla hetmana, skąd będą zaatakowane słabe piony c3 i a2.

16. h2—h3? —

Białe mają trudności z obroną zagrożonego piona c3. Białe chcą grać He3 i dlatego nie puszczają czarnego skoczka na g4. W następnym jednak ruchu białe zmieniają swój plan i poprostu biją skoczka f6, 16. h2—h3 staje się wobec tego zupełnie bezużyteczną stratą tempa. Najlepsze wydaje się nam 16. Sf1, Ha5 17. Gd2, ograniczając się przez jakiś czas do taktyki czysto obronnej.

16. — Hc7—a5!
17. Gg5×f6 Ge7×f6
18. He2—e3 Wa8—c8
19. a2—a4 —

Białe w dowcipny sposób chciały się uwolnić od nacisku nieprzyjacielskiego hetmana.



19. — Sc6—d4!

Piękny i niespodziewany ruch.

20. Sf3—e1 —

Na 20. cd nastąpi cd 21. Hd3, (21. ab, H×a1) Wc3 22. He2, W×c2 i czarne wygrywają bez trudności. Na 20. ab czarne mogą grać albo 20... H×c3 albo też jeszcze lepiej: 20... H×a1! 21.

W×a1, S×c2 22. He2, S×a1 23. ba, S×b3 24. S×b3, G×b3, z wielką przewagą materjalną

Po 20. Wac1 lub 20. Wdc1 najprościej byłoby 20... H×c3.

20. — Ha5×c3
21. Kg1—f1 —

Po 21. H×c3 nastąpi 21... Se2† 22 Kf1, S×c3 i czarne oprócz piona zyskują jeszcze jakcść.

21. — Hc3×e3
22 f2×e3 Sd4×c2
23. Se1—c2 b5×a4
24. b3×a4 —

Na 24. W×a4 nastąpi 24... G×b3.

24. — c5—c4
25. Sd2 f3 Wd8×d1†
26 Wa1×d1 c4—c3
27. Wd1—b1 h7—h6
28. Wb1—b6 Gf6—d8!
29. Wb6—b7 Ge6—c4†
30. Kf1—f2 Gc4—d3
31. Sf3—e1 Gd3×e4
32. Wb7—b4 f7—f5

Białe poddały się.

Profesor Vidmar wprost klasycznie grał całą partję.

PARTJA Nr. 587.

(grana na turnieju w Sliacz)

Pionem hetmańskim.

Białe: Czarne:
K. Opocensky **E. Bogolubow**

1. d2—d4 d7—d6

W poszukiwaniu kombinacyjnych możliwości Bogolubow unika utartych szlaków.

2. g2—g3 g7—g6
3. e2—e4 Gf8—g7
4. Gf1—g2 Sg8—f6
5. Sg1—e2 Sb8—d7
6. Sb1—c3 e7—e5
7. 0—0 0—0
8. f2—f4 —

Może przedwczesne. Wolelibyśmy 8. h3 i następnie 9. Ge3, 10. Hd2 i t. d.

8. — Wf8—e8
9. h2—h3 c7—c6
10. Kg1—h2 Hd8—b6
11. Wa1—b1 —

Aby uruchomić czarnopolowego gońca bez straty piona na b2. Ostrożne to posunięcie nie harmonizuje jednak z dotychczasową atakującą taktyką białych (8. posunięcie!). Właściwe byłoby 11. Ge3, H×b2 12. de, de 13. f5 z bardzo silnym atakiem. Brak konsekwencji staje się przyczyną, że inicjatywa przechodzi w ręce czarnych.

11. — e5×d4
12. Se2×d4 Sd7—c5!

Bicie na e4 nie jest celowe: po 12... S×e4 13. S×e4, G×d4 nastąpi 14. S×d6 i białe mają znacznie lepszą partję.

13. Wf1—e1 Hb6—b4

Atakuje skoczka d4, skutkiem czego staje się aktualna groźba zyskania piona zapomocą 14... Sf×e4 15. S×e4, S×e4 16. W×e4, W×e4 17. G×e4 H×d4.

14. Sd4—b3 Sc5×e4

Oczywiście nie można bić piona e4 drugim skoczkiem, ponieważ po 15. S×c5 czarne straciłyby figurę. Następują teraz trudne do przewidzenia komplikacje.

15. Gg2×e4 —

Jeżeli białe biją skoczkiem: 15. S×e4, to po 15... S×e4 nie odzyskują piona, a mianowicie: 16. a3, Ha4! (to odejście hetmanem nie jest możliwe po posunięciu zrobionem przez białe w partji) 17. G×e4, W×e4 18. W×e4, H×e4. Również 15. a3 nie jest możliwe, bo czarne odpowiedzą 15.. S×c3 (Wieża na e8 jest broniona). Słuszne te uwagi robi A. Becker w „Wiener Schachzeitung".

15... — Sf6×e4
16. a2—a3 Hb4—c4
17. Sb3—d2 —



Zdawałoby się, że czarne tracą teraz figurę, ale świetnie kombinujący Bogolubow wszystkie ewentualności przewidział i paruje groźbę w niespodziewany sposób.

17. — Hc4—e6!
18. g3—g4! —

Jedyna odpowiedź. Po 18. Sd×e4, H×h3† 19. Kg1, Gg4 20. H×d6 (na 20. Hd3 lub Hd2 nastąpi 20.. d5 i czarne odzyskują figurę zachowując przytem zwycięski atak) 20... Gf3 i czarne wygrywają.

18. — d6—d5
19. Sd2×e4 d5×e4
20. Sc3×e4? —

Mistrz Becker uważa wzięcie piona skoczkiem za decydującą omyłkę, białe powinny były bić na e4 wieżą, na dowód czego przytacza następujący warjant: 20. W×e4, Hd7 21. H×d7, G×d7 22. Gd2 i czarne stoją tylko nieznacznie lepiej. Próba zyskania piona: 22... G×c3 23. W×e8†, W×e8 24. G×c3. We2† 25. Kg3, W×c2? 26. Wd1 skończyłaby się dla czarnych niezbyt pomyślnie.

20... Gc8—d7!

Wszystkie posunięcia Bogolubowa zasługują na najwyższe uznanie. Ostatnie posunięcie uniemożliwia grożące 22. Sf6†.

21. Gc1—d2 He6—c4!

Świetnie!

22. Se4—d6 —

Nielepsze jest 23. Sg3 z powodu 23... Hc5 24. Kg2, Ge6 z groźbą Gd5†

22. — Hc4—c5

Lepiej było 22... Hd4, gdyż teraz mogły białe wrócić skoczkiem na e4, czarne w tym wypadku też wróciłyby hetmanem na c4 i po ponownem 24. Sd6 zagrałyby 24... Hd4. Prościej więc było tak zagrać odrazu. (Becker).

23. Sd6×e8 Hc5—f2†
24. Kh2—h1 c6—c5!

Czarny goniec grozi szachem na c6, a na to niema rady.

25. Se8—d6 Gd7—c6†
26. We1—e4 —

Albo 26. Se4, We8.

26. — Wa8—d8
27. Gd2—e1 Gc6×e4†
28. Sd6×e4 Wd8×d1

Białe się poddały, gdyż po 29. S×f2, W×b1 30. Sd3, c4 sytuacja ich jest beznadziejna.

Wysoce kombinacyjna partja!

PARTJA Nr. 588.

(grana w r. b. w Budapeszcie na turnieju o mistrzostwo Węgier).

Czterech skoczków.

Białe:	Czarne:
E. Canal	**L. Steiner**

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. Gf1—b5 Sc6—d4
5. Gb5—a4 Gf8—c5
6. Sf3×e5 0—0
7. Se5—d3 —

Natychmiastowa roszada jest bardzo niebezpieczna: 7. 0—0, d6 8. Sd3, Gg4 i t. d.

7. — Gc5—b6
8. Sd3—f4 d7—d6

Niedobre jest 8... S×e4 wskutek

9. S×e4, We8 10. d3, f5 11. c3! i t. d.

9. d2—d3 Gc8—g4
10. f2—f3 Sf6—h5!



Zupełnie poprawne poświęcenie, które przy najlepszej obronie białych zabezpiecza czarnym conajmniej remisowy wynik.

11. Sf4×h5 —

Po 11. fg, Hh4† 12. g3 (każde inne posunięcie przegrywa np. 12. Kd2, Hf2† i t. d. albo 12. Kf1, Sg3† 13. hg, H×h1† 14. Kf2, S×c2† i t. d.) 12... S×g3 13. Sg2 Hf6 14 hg, Sf3† 15. Ke2 czarne są zmuszone trzymać remis wiecznym szachem zapomocą 15...Sd4†, ponieważ po 15... Sg1† białe grając 16. H×g1! wygrywają.

11. — Gg4×h5
12. h2—h4! —

Broni punktu h4 i grozi Gg5.

12. — f7—f5
13. Gc1—g5 Hd8—b8!

O wiele lepsze, niż 13... Hc8, gdyż w tym wypadku białe zyskałyby tempo grając 12. Sd5 z groźbą jednoczesnego zaatakowania króla i hetmana na e7. Oprócz tego, hetmana czeka wielka przyszłość na przekątnej b8—h2.

14. Wh1—h3 —

Na 14. Sd5 nastąpiłoby 14... fe 15. de, S×f3† 16. gf, G×f3 i t. d.

14. — h7—h6
15. Gg5—d2 —

Goniec został zmuszony do cofnięcia się na pole, na którem przeszkadza innym białym figurom. Na 15. Ge7 czarne łatwo wygrywają: 15... Wf7 16. Sd5, c6.

15. — c7—c6
16. Sc3—e2 f5×e4
17. Se2×d4 Gb6×d4
18. d3×e4 d6—d5
19. c2—c3 —

Wartość 19. Gb4 byłaby bardzo wątpliwa, gdyż po 19... G×b2 20. Wb1, He5 21. G×f8, W×f8 czarne gońce okazałyby się silniejsze od białych wież np.: 22. Gb3, Gc3† 23. Kf1, Gg4 24. Wh1, H×e4 i t. d.

19. — Gd4—e5
20. e4×d5 Ge5—g3†
21. Ke1—f1 Gh5—g4
22. Wh3—h1 Hb8—e5

Napozór silniejsze 22... b5 23. Gb3 Hb6 wskutek obrony 24 Ge1 nie prowadzi do żadnego określonego rezultatu.

23. Gd2—e1 Wa8—e8
24. d5×c6 Gg3×e1

Silniejsze, niż 24... G×f3 25. gf, G×e1 26. Wh3, He3 27. H×e1!, Hd3† 28. Kf2 i białe mają jeszcze znośną grę.

25. Hd1×e1 He5—h5
26. Ga4—b3† Kg8—h8
27. He1—g3 Gg4×f3
28. Kf1—g1 Gf3×g2!
29. Gb3—d1 —

Na 29. H×g2 nastąpi 29... Hc5† 30. Kh2, Wf2, a na 29. K×g2 czarne grają 29... We2† 30. Kh3, Wf3.

29. — Gg2—f3
30. Wh1—h2 Hh5—c5†

Białe poddały się.

Uwagi Lajosa Steinera z „Magyar Sakkvilág"

PARTJA Nr. 589.

(grana na turnieju 4-ch w Hamburgu).

Sycylijska.

Białe: Czarne:

L. Rellstab **W. Schönmann**

1. e2—e4 c7—c5
2. Sg1—f3 Sg8—f6

Tak grał przed ćwierćwiekiem Nimcowicz, wówczas młody i śmiały poszukiwacz nowych dróg. Ponieważ 2... Sf6 pozwala białym grać e4—e5, sprzeciwiało się to wszystkim ówczesnym zasadom teoretycznym. Warjant stał się sensacją dnia. Obecnie idea sprowokowania e4—e5 jest powszechnie znana, chociażby z obrony Alechina.

3. e4—e5 Sf6—d5
4. Sb1—c3 Sd5×c3

Znacznie lepiej jest 4... e6 lub też 4.. Sb6, posunięcie zrobione w partji otwiera białym linję d.

5. d2×c3! b7—b6?

Tak grał Nimcowicz contra Michell w Marjenbadzie w 1925 r. Michell zagrał na to 6. Gd3, nastąpiło 6... Gb7 i Nimcowicz wygrał partję w wielkim stylu. Czeski mistrz A. Pokorny dowiódł wówczas, że posunięcie Nimcowicza 5... b7—b6 było decydującym błędem. („Casopis Ceskoslovenskych sachistu" rocznik 1925).



6. e5—e6! —

To jest właśnie idea Pokorny'ego. Po 6(!) zaledwie posunięciach czarne są zgubione bez ratunku...

6. — d7×e6

Pokorny podaje następujące warjanty: I 6.. fe 7. Se5 (grozi Hh5†) g6 8. Hf3, Hc7 9. Hf7†, Kd8 10. Gf4, Hb7 (albo 10... d6! 11. Gb5, Gd7 12. S×d7, S×d7 13. Ge5!) 11. 0—0—0, Sc6 12. Kb1! z groźbą 13. S×c6† i 14. Ge5 ze zwycięskim atakiem. Albo też 11... d6 12. Gb5, Gd7 (jeżeli 12... Kc7, to 13. W×d6!) 13. G×d7, S×d7 14. W×d6!, ed 15. Gg5†, Gc7 16. H×e7†, Kc8 17. Sf7 i t. d.

II. 6... f6 7. Se5!, fe 8. Hf3, Hc7 9. H×a8. Próby zamknięcia białego hetmana nie mogą mieć powodzenia. Jeżeli czarne zagrają inaczej, np. 6... Sc6 lub 6... Hc7, to po 7. ef†, K×f7 wielka przewaga białych nie ulega wątpliwości, ponieważ białe nie poświęciły nawet piona.

7. Hd1×d8 Ke8×d8
8. Sf3—e5 Kd8—e8

Na 8... Wg8 nastąpi 9. Gd3 z groźbami 10. Ge4 i 10. G×h7.

9. Gf1—b5† Gc8—d7

Albo 9... Sd7 10. Gc6, Wb8 11. Gf4.

10. Se5×d7 Sb8×d7
11. Gc1—f4 —

Do tego miejsca partja jest identyczna z analizą Pokorny'ego!

11. — a7—a6

Pokorny podaje: 11... e5 12. 0—0—0.

12. Gb5—c6 Wa8—c8

Po 12... Wa7 13. Gb8 białe tracą wieżę bez żadnej kompensaty.

13. Gc6—b7 Wc8—d8
14. Gf4—c7 Wd8—b8

Wszystko już jedno co czarne będą grały.

15. Gb7×a6 —

Wygrywa jeszcze prędzej, niż wzięcie wieży.

15. — Wb8—a8
16. Ga6—b5 Wa8—a7
17. Gc7×b6 Wa7—b7
18. Gb5×d7 Ke8×d7
19. Gb6×c5 Kd7—c6

Na 19... W×b2? nastąpiłoby 20. 0—0—0† przyczem białe równocześnie dają szacha i atakują wieżę. Bardzo zabawny zwrot!

20. b2—b4 e6—e5
21. 0—0—0 Wb7—b8
22. Wh1—e1 f7—f6
23. f2—f4 czarne poddały się.

Pouczająca partja.

WIADOMOŚCI.

Sliacz. Mistrzowski turniej w Sliacz był, kto wie, czy nie największem wydarzeniem w tym roku. Zaproszono cały szereg mistrzów międzynarodowej klasy, jak Vidmara, Bogolubowa, Spielmanna czy Flohra. Po bardzo ostrej grze na pierwszem miejscu znaleźli się Vidmar i Flohr po 9½ p. Obaj ukończyli turniej bez przegranej. Dla Flohra szczególnie jest to duży sukces, potwierdzający jego przynależność do światowej ekstraklasy. Dr. Vidmar grał bardzo pewnie i solidnie: klasa gry jugosłowiańskiego profesora jest zbyt dobrze znana, aby się o niej szerzej rozpisywać.

Natomiast prawdziwą niespodzianką jest sukces młodego Pirca, który zdobył trzecią nagrodę 8½ p. Przegrał on tylko jedną partję ze Spielmannem. Czwarta nagroda przypadła w udziale dobranemu towarzystwu, wskład którego weszli: Canal, Maroczy i Spielmann 8 p. Godny uwagi jest wynik peruwiańczyka Canala, który znowu wrócił do gry po dłuższej przerwie. Ostatnią nagrodę zdobył Dr. Treybal 7 p.

Listę nienagrodzonych otwiera Bogolubow 6½ p., który grał w tym turnieju niepewnie i niepoprawnie. Przegrał on wszystkie partje z nagrodzonymi, remisując tylko z Treybalem. Świadczy to, że kandydat na mistrza świata przechodził kryzys formy. Dalsze miejsca zajęli mistrze krajowi: Pokorny 5½, Opocensky i Walter 5, Rohaczek 4, May 3½ i Engel 3.

W numerze podajemy dwie partje z turnieju.

Świnioujście. Zakończył się tu mistrzowski turniej, w którym oprócz niemieckich mistrzów wziął udział także Gösta Stoltz. Szwedzki mistrz pewnie zdobył I-szą nagrodę, uzyskując bez przegranej 7½ p. z 9 możliwych. Godne uwagi jest to, że Stoltz grywa teraz białemi gambity królewskie. Również bez przegranej ukończył turniej dr. L. Rödl 6 p., obecnie jeden z najlepszych niemieckich mistrzów. J. Mieses, liczący 67 lat, ulokował się na trzeciem miejscu 5½ p. Dalsze miejsca zajęli: Richter 5, Rellstab 4½, Moritz i Sämisch po 4, List i Schlage po 3½ i Brinckmann 1½.

Paryż. W małym mistrzowskim turnieju, urządzonym staraniem nowozałożonego klubu „Caissa" pierwszą nagrodę zdobył dr. J. Cukierman 6½ przed E. Snosko-Borowskim. Na dalszych miejscach znaleźli się: dr. M. Würzburger (Chicago), Crépeaux, Kahn i t. d.

Paryż. IX. kongres Fide odbędzie się tu w dniach 18—20 lipca. Na kongresie reprezentować będzie Polskę Dr. S. Tartakower.

Według kursujących pogłosek Southern Counties Chess Union, należąca do British Chess Federation, zaproponowała Zarządowi F. I. D. E. urządzenie Olimpjady Szachowej w Folkestone w czerwcu 1933 roku.

Na zeszłorocznym kongresie w Pradze amerykanie podjęli się zorganizowania Olimpjady w roku przyszłym w Chicago. Widocznie w obecnych warunkach amerykanie nie są w stanie wywiązać się z wziętego na siebie zadania.

Kopenhaga. Turniej o mistrzostwo Kopenhagi zakończył się pewnem zwycięstwem Erika Andersena 6½ p. (bez przegranej), który wyprzedził swych najbliższych konkurentów o 1½ p. Drugą nagrodę podzielili Johansen i Norman-Hansen 5 p., czwartym był Giersing 4½ p. Poza nagrodzonymi byli: Rasmussen 4 p., Desler 3½ p., olimpijczycy Cruusberg i Gemzoe po 2½ p. i Nillsson 2½ p.

Szwajcarja. W kilku miastach szwajcarskich Alechin dał seanse gry jednoczesnej. Rezultaty były następujące: Zürich + 20, — 1, = 4. Aarau + 25, — 0, = 1. Bern +23, —2. Bazylea +18, —4, = 3.

Wszędzie Alechin grał jedną partję à l'aveugle w liczbie wspomnianych 25 partji. Jednoczesne granie na szachownicy i à l'aveugle jest specjalnością mistrza świata. Podczas swego tournée w Polsce Alechin grał w tych warunkach nawet 2 partje na ślepo.

Moskwa. Rząd sowiecki zaprowadził w szkołach obowiązkową naukę gry w szachy. Dwuletni kurs obejmuje 120 godzin teorji i 60 godzin gry praktycznej. Program nauki jest następujący: debjuty, historja szachów, współczesne teorje oraz początki kompozycji końcówek i zadań.

Stany Zjednoczone. Mecz o mistrzostwo U. S. A. pomiędzy posiadaczem tytułu Marshallem a młodym mistrzem Kashdanem prawdopodobnie dojdzie do skutku. Przypuszczalnie rozegrany on będzie w roku przyszłym.

Passadena (Kalifornja). Jak donoszą pisma amerykańskie, w połowie sierpnia planowany jest turniej, w którym mają wziąć udział zarówno Alechin, jak i Capablanca, reszta uczestników składać się ma wyłącznie z amerykańskich mistrzów. O ile wiadomość ta nie jest kaczką dziennikarską, będzie to pierwsze od pamiętnego meczu spotkanie dwóch rywalizujących ze sobą królów szachownicy.

Kanada. Mistrzostwo Toronto zdobył J. H. Belson 9 p., Montrealu — L. Richard 12½ (bez przegranej), Manitoby — Magnusson 8.

DZIAŁ ZADAŃ
pod redakcją M. WRÓBLA.

650. S. Tytor
Stanisławów
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach.

651. G. Cristoffanini
Włochy
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

652. S. Boros
Węgry
(Oryginalne)



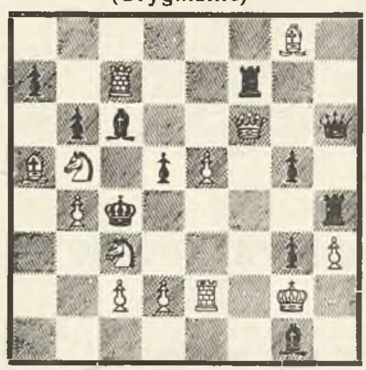
Mat w 2. posunięciach

653. A. Ellerman
Argentyna
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

654. G. Jordan
Holandja
(Oryginalne)



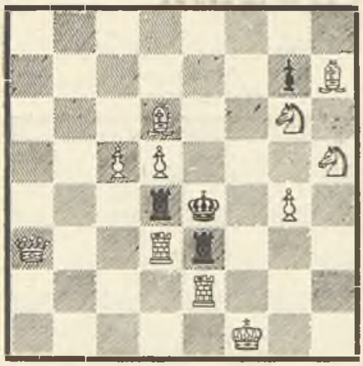
Mat w 2. posunięciach

655. A. Drykier
Łuck
(Oryginalne)



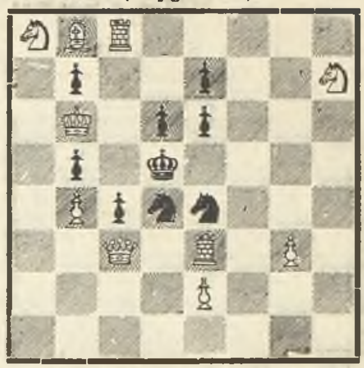
Mat w 2 posunięciach

656. J. Katkó
Węgry
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

657. A. Klajnbajcz
Wołomin
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

658. A. Mari
I nagr. Il. Problema 1932/I.



Mat w 2. posunięciach

659. S. S. Lewmann
II nagr. Il. Problema 1932/I.



Mat w 2. posunięciach.

660. O. Votruba
I nagr. ex. ae. Problema 1931



Mat w 3. posunięciach

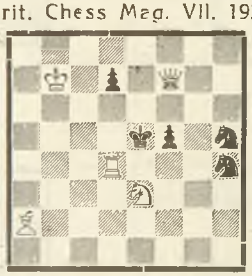
Międzynarodowy Konkurs rozwiązaniowy.

661. C. Mansfield
Brit. Chess Mag. VII. 1932.



Mat w 2. posunięciach

662. C. A. Bull
Brit. Chess Mag. VII. 1932



Mat w 3, posunięciach

663. C. A. Bull
Brit. Chess Mag. VII. 1932



Mat w 3. posunięciach

Prosimy o wpłacenie zaległej prenumeraty.

Międzynarodowy konkurs rozwiązaniowy

Międzynarodowy konkurs rozwiązaniowy urządzony w b. r. przez Anglję będzie niebawem rozstrzygnięty. Zanim jednak to nastąpi, podajemy naszym czytelnikom wszystkie zadania konkursu. Proponujemy na podstawie warunków konkursu, jakie podaliśmy w Nr. 1, str. 25 spróbować rozwiązać zadania. A możemy wszystkich zapewnić, że są naogół trudne do rozwiązania. Podajemy za British Chess Magazine kompozycje wraz z nazwiskami autorów.

1. J. Keeble B: Kd6, Hc4, Wa2, Gb5, S: b7, c8 (6)
Cz: Ka8, Wb8, Ga6 P: a7, b6 (5)
2. H. Russel B: Kf7, Hh1, Wb1. G: e1, g4, Sa7 P: e5, g6 (8)
Cz: Kd8, Wg2, G: b2, h3 P: c7, d7, f6, g7 (8)
3. B. J. de C Andrade B: Kb8, Hf5, Wg3 G: a6, b4, S: a7, f4
P: d3, e4 (9)
Cz: Kd4, Ha2, Gb1, S: a5, f8 P: b6, c6, f6 (8)
4. N. Easter B: Kh6, Hg7, Wd7 G: a7, g8 S: c3, d8 P: b4, d2, d3, e2, e5 (12)
Cz: Kd4, Hb6 W: a2, a5 G b3, d6 Sb8 P: a6, c7 (9)
5. E. J. Eddy B: Kb8, Hg8, W:c6, f4, G: a5, g2, S:c7. g4 P c2 (9)
Cz: Kc4, W: e3, e4, Gh8 P: b5, c5, d4, e6 (8)
6. C. F. Way B: Kf1, Hb8, W: g4, g5, G: a2, c7 S: a8, f8 P: a7, d2, d7, e3, f6, h3 (14)
Cz: Kc5, W: a6, d5 G: a3, f5, Sb2 P: a4, c6, d3, f2 f7. g6, h4 (13)
7. T. R. Dawson B: Kc5, Hb6 W: b8, e6 G: b7, d8 S: a8, c8 P: a2, b2, b5, c6, d6, e7, f7, h2 (16)
Cz: Ka4, W: c7, d7, Ge8 P: a5, b4, c4, d5, e5, f6, h7 (11)
8. W. H. Feltham B: Ka2, Hh5, W: b4. h4, Gd1 S: b6, h6 P: b3, e2, f6, g3 (11)
Cz: Ke4, Hc8, Wd8, G: b8, e8, Sa7, P: b5, b7. d4, d5, e3, f4, f7 (13)
9. S. H. Hall B: Ka7, Ha2 W: d3. h5 G: c7, g8 S: c5, e6 P: e2, f2, g6, h4 (12)
Cz: Kd5, W: c4, f6 G: f5, f8 S: b3, d4 P: a3, b4. b5, b6, e3, e7. g7, h6 (15)
10. E. E. Westbury B: Ka1, Hb4, W: c1, h7, G: f7, g3 S: b6, c8 P c3 (9)
Cz: Kc6, Ha8, W: d2, g8. Gg7, S: a7, g6 P: a2, b7, d5, e2, g2 (12)
11. J. A. Smith B: Kf7, Ha3, W: c3, f3, G: b2, h7, Sf5, P: c2, e6 (9)
Cz: Ke5, Wd3, Gf1, P: d7, e3, f6 (6)

12. C. Mansfield Nr. 661.

Wszystkie powyższe zadania to — dwuchodówki.

13. B. Harley B: Kg3, Hb3, Ga4, Sg4, P: e3 (5)
Cz: Ke4, Sa3 (2)

14. C. A. L. Bull Nr. 662

15. H. A. Russel B: Ka6 W: g3, h3 G: a5, h7 S: d7, h1 P: c3, d4, f5, h4 (11)
Cz: Kf4, Sd1 P: d6, e7, f6 (5)

16. F. F. L. Alexander B: Kd6. Hd1, W: a3, f6 G: e1, e4 P: c4, e2, f3, h4, h6 (11)
Cz: Kh5, P: a4, c5, d7, e6, e5, f4, h7 (8)

17. G. Page B: Kh1, Ha2, Gg1 S: c4, h4 P: c2, c5, g4, g5 (9)
Cz: Ke4, Hg8, Wf5 G: a8, f8 P: d6, e6, f4, g7 (9)

18. C. D. Locock B: Kh4, Hf7, Se4 P: c5, d3, e6, f2, (7)
Cz: Ke5, Wa7, Gc8 P: a6, c7, d4, h7 (7)

19. C. A. L. Bull Nr. 663.

20. A. W. Daniel B: Kb1, Hg7, Wb5, Gc7 S: d6; e2 P: c2, d5, f2, f6 (10)
Cz: Ke5, Hf4, Gc1 S: f8, g2, P: a4, b2, d2, d7, f7 (10)

21. C. S. Kipping B: Kf6, Ha1, W: a5, g3, G: d6, f1, S: b4, d1 P: c2, d7, e6 (11)
Cz: Kd4, Hb2, W: c7, e2, Gc1 P: a4, b3, d2, h5 (9)

22. B. J. de C. Andrade B: Kh3, Hf6, Wa1, G: d1, g1, S: c2, d7 P: a2, b6, c3, f3, f5 (12)
Cz. Kb2, Ha5, P: a3, b5, e4, f7, g2 (7)

23. T. R. Dawson B: Kf3, Hc4, Wg3, Gc5 P: b2, d2, d3, e4, h2, h3, h4 (11)
Cz: Kh7, Wh8, Gg8 P: b6, b7. d6, e6, f6, f7, h5, h6 (11)

24. C. S. Kipping B: Kc8, Hh4, W: a8, c5, Ga6, S: d7, d8 P: b4, e3, e6 (10)
Cz: Kd6, Hf1, Wc2, G: g1, g8, Sh6 P: b3, d4, d5, e5, e7, f2, g2, g6 (14)

Ostatnie 12 zadań — to trzychodówki.

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej

DRUKARNIA A. BIAŁOBRZESKIEGO ŻÓRAWIA 7. TEL. 245-83